

Případová studie

Představení

Společnost TenSeconds.cz se zabývá provozem stejnojmenného internetového portálu a propagačními činnostmi s tím spojenými. Tým je složen ze čtyř členů:

- Radim Kláška – vedoucí projektu, organizátor, oficiální komunikace
- Jan Zeman – Kreativec, UX, betatester
- Milan Císař – Práce na tvorbě obsahu portálu, UX, betatester
- Nikola Fenclová – Kontrola (dodržení plánu, samotné texty webu)

Motivy a cíle projektu

- Cílem projektu je vytvořit internetový výdělečný portál poskytující stálé zázemí pro hráče speedballu.
- Termín dokončení: 31.12.2010
- Náklady nesmí překročit 4000Kč.

Partneři projektu

- Česká paintballová liga <http://cpl.paintballinfo.cz/>. Stará se o chod turnajů a většinu dění o kterém portál informuje.

Předchozí zkušenosti

- Předchozí vlastní zkušenosti s tvorbou a provozem internetových portálů.
- Zkušenosti s turnaji, pravidelná osobní účast.

Příprava projektu

- Základní rozvržení projektu, konzultace s částí cílové skupiny a zvážení možnosti na úspěch.
- Zpracování podkladů a samotná realizace.
- Představení celé cílové skupině.

Faktory úspěchu

- Prakticky nulová konkurence.
- Náskok před konkurencí.
- Podpora a zájem cílové skupiny.

Vlastní realizace

- ~ 01.01.2010: rozhovory s potencionálními uživateli, definice jejich potřeb
- 01.01.2010 – 01.02.2010: brainstorming, formulace základní myšlenky, co chceme řešit

- 01.02.2010 – 01.03.2010: konkrétní návrh systému s ohledem na realizovatelnost, co jsme schopni řešit
- 01.03.2010 – 01.04.2010: implementace webového portálu v alpha verzi, začátek propagace – navodit zvědavost v komunitě
- 01.04.2010 – 07.04.2010: spuštění portálu v private beta verzi, doladění
- 07.04.2010 – 14.04.2010: doladění drobností spuštění portálu do plného provozu
- 14.04.2010 – 01.10.2010: pravidelné plnění portálu aktuálním obsahem, otypování leadrů v komunitě, postupné delegování správy, „výchova“ komunity, marketing (reklama, spolupráce s obchody)
- 01.10.2010 – 31.12.2010: hodnocení sezóny, náprava dlouhodobých problémů, které nebyly zpočátku znatelné, ustanovení rutin pro další chod, ukončení projektu

Výstupy

Výdělečný webový portál se stálou, nebo rostoucí návštěvností tvořenou rostoucí komunitou hráčů. Uživatelé naučení používat portál do té míry, aby byli schopni obstarat rutinní práce s obsahem.

Rizika projektu

- Vnitřní
 - Náhlý velký zájem by mohl mít za následek problémy s technickým zázemím.
- Vnější
 - Neinformovanost cílové skupiny.
 - Možnost změny zákonů v ČR (V Německu došlo k zákazu)